LIGHT SEEKER

Ein Fluch hat einen Schatten auf das Tal geworfen, die Bewohner flüchten aus den Dörfern, die Tiere verlassen ihre Behausungen.

Von der Spitze eines Bergrückens aus hat ein geheimnisvolles Wesen namens Buh die Trostlosigkeit bemerkt und beschlossen, das Licht zurückzubringen.

Während Buh durch das Tal wandert, nutzt es seine Magie, um das Licht zu suchen und wiederherzustellen. Als die Dunkelheit verschwindet, kehren die Tiere und die Bewohner des Dorfes zurück und erfreuen sich wieder an der lebensspendenden Wärme der Sonne.

Spielmaterial

9 Landschaftswürfel

1 Buh-Figur (Blockadestein)

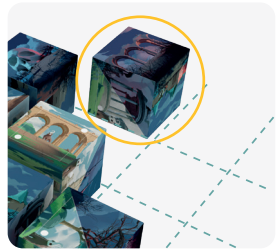
Aufbau

1. Legt die Würfel beliebig mit den dunklen Seiten nach oben zu einem 3x3-Raster aus. Richtet es so aus, dass zu jedem Spieler eine Ecke zeigt. Zwischen allen Würfeln sollte eine deutliche Lücke sein.
2. Stellt den Blockadestein auf den mittleren Würfel. Nun könnt ihr beginnen.

3. Wer von euch zuletzt ein Licht eingeschaltet hat, beginnt mit dem ersten Zug.
4. Dieser erste Zug unterscheidet sich von einem normalen Zug (wird unter „Spielablauf“ erklärt) dadurch, dass nur eine Aktion durchgeführt wird, statt zwei.

Spielbegriffe

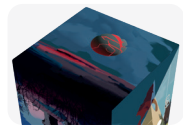
Tal



Die Würfel stellen das Tal dar und befinden sich auf den quadratischen Feldern eines unendlichen Rasters. Die Würfel müssen immer an diesem Raster ausgerichtet werden, wenn die Spieler sie bewegen.

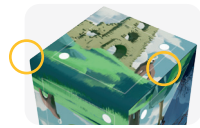
Lichtbereich

Jeder Würfel zeigt eine bestimmte Menge Licht - je nachdem, welche Seite oben liegt:



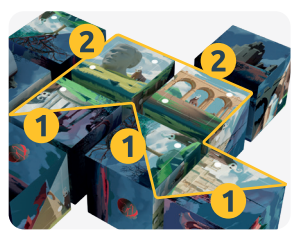
Dunkle Seiten entsprechen 0 Licht.

Halbe Seiten entsprechen 1 Licht.

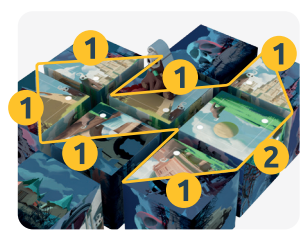


Helle Seiten entsprechen 2 Licht.

Als Lichtbereich gilt jede Fläche, die Licht beinhaltet sei es von einem Einzelwürfel oder von mehreren Würfeln, deren helle oder halbe Seiten orthogonal aneinander angrenzen. Die Größe eines Lichtbereichs entspricht der Summe des Lichts, die sich aus diesen angrenzenden Seiten ergibt (jeder weiße Punkt auf den Würfeln steht für 1 Licht).



Beispiel: Lichtbereich mit 7 weißen Punkten



Beispiel: Lichtbereich mit 8 weißen Punkten

Freie Felder

Jeder Würfel hat vier orthogonal benachbarte Felder. Jedes Feld, auf dem **kein** anderer Würfel steht, gilt als freies Feld.

Spielablauf

Die Spieler führen abwechselnd Züge aus, indem sie Würfel im Raster bewegen und dabei versuchen, einen Lichtbereich mit der Größe 7 oder mehr zu erschaffen.

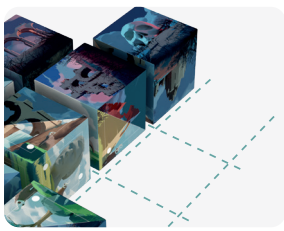
In jedem seiner Züge muss ein Spieler genau 2 Aktionen ausführen und dann den Blockadestein versetzen. Für jede Aktion muss der Spieler einen Würfel auswählen, für den Folgendes gilt:

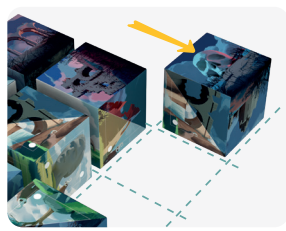
1. Der Blockadestein steht nicht auf dem gewählten Würfel.
2. Neben dem gewählten Würfel ist mindestens ein freies Feld.

Der ausgewählte Würfel kann auf eine der folgenden zwei Arten bewegt werden:

Schieben

Verschiebe den Würfel auf ein benachbartes freies Feld, ohne ihn auf irgendeine Weise zu drehen.



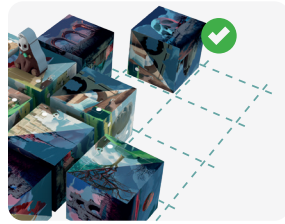


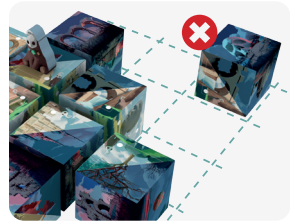
Kippen

Kippe den Würfel über eine Kante auf ein benachbartes freies Feld. Auf diese Weise liegt eine neue Seite oben.

Nach den zwei Aktionen **müssen** zwei Bedingungen erfüllt sein:

1. Jeder Würfel grenzt orthogonal oder diagonal an mindestens einen anderen Würfel.





2. Es muss insgesamt mehr Licht vorhanden sein, als zu Beginn des Zuges. Die Gesamtmenge entspricht der Summe aller Lichtbereiche im Tal.

Beispiel: Die Gesamtmenge an Licht bei Zugbeginn ist 5. Am Ende des Zuges muss die Gesamtmenge 6 oder höher sein.

Blockadestein versetzen

Nachdem der aktive Spieler beide Aktionen ausgeführt hat, muss er den Blockadestein auf einen beliebigen anderen Würfel versetzen. Danach endet sein Zug.

Spielsieg

Ist am Ende eines Zuges ein **Lichtbereich der Größe 7 oder mehr** entstanden, hat der Spieler das Spiel gewonnen, der gerade seinen Zug beendet hat.

Impressum

Spieleautoren: Daniel & Julian Danzer
Illustrationen: Bryn Jones
Künstlerische Leitung: Cristina Aguirre Bisi
Verlag: Thundergryph Games
Projektmanagement: Gonzalo Aguirre Bisi
Spiele-Scout: Marcello Bertocchi
Regelheftautor Jonathan Cox
Grafikdesign Daniel Tosco
Muster: Erick Tosco
Thanks to the support of: Cristina Bisi, Luis González
Deutsche Übersetzung: Matthias Leo Webel

Entwickelt von ThunderGryph Games, lizensiert durch Studio Supernova

Digitale Regeln

Digitale Regelhefte erhältlich auf thundergryph.com/rulebooks

Av. República Argentina 24 2º 41011 Sevilla España
www. thundergryph.com © 2023 ThunderGryph Games, Alle Rechte vorbehalten.